FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

DONKEY KONG™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ARCADE SERIES
SERIE D'ARCADE

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Donkey Kong® Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Can you save Pauline from the clutches of Donkey Kong? Help Mario scale the construction site to rescue his girlfriend, Pauline. Dodge the fireballs and barrels that Donkey Kong hurls down the ramps and ladders to thwart your efforts.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

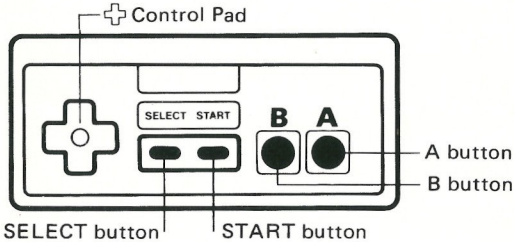
Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – For playing alone.
Controller 2 – For second player in 2 player games.

Controller 1/Controller 2

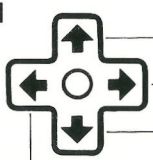


A button
He Jumps

B button
Not Used.

Control Pad

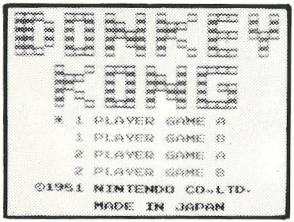
Moves Mario.



He Climbs up the Ladder.
He Runs to the Right.
He Climbs Down the Ladder.
He Runs to the Left.

* Select and Start Buttons Are Not Used on Controller 2.

SELECT and START buttons are functional on **Controller 1 ONLY.**



SELECT button

Press this button during the demonstration sequence to recall the game menu.

Press this button again to move the asterisk (*) to the game you wish to select:

1-Player game A – Beginner
1-Player game B – Expert
2-Player game A – Beginners
2-Player game B – Experts

The Select button will not work once the game has begun.

START button

Press this button to begin.

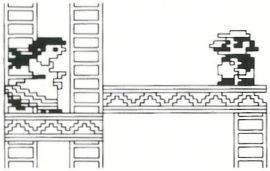
Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the Start button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the Start button again when you wish to continue playing. The game will continue where you left off.

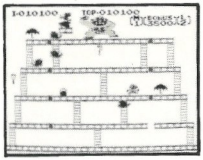
* The Top score will reset to 0 if the reset button (on the control deck) is pressed or the power is turned off.
* Use Controller 1 for 1 Player games
* Use Controller 1 and 2 for 2 Player games

3. HOW TO PLAY

Mario's purpose: To save Pauline who has been kidnapped by Donkey Kong.



In rounds I and II Mario makes his way towards Pauline in the upper part of the screen.

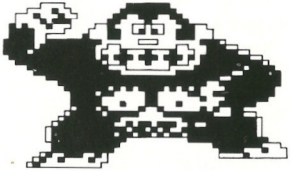


In round III he runs on the steel girders and pulls out bolts. If he can pull out all of the bolts, the girders will fall, Donkey Kong will tumble headlong down to the ground, and Pauline will be saved . . . for now.

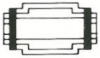
Characters

Mario

Pauline



Donkey Kong



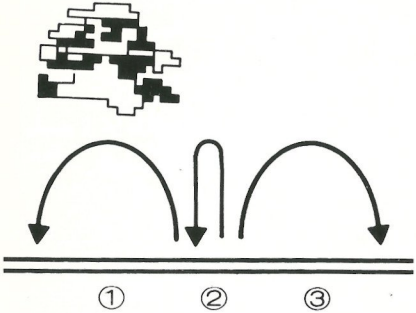
Barrel

Fireball

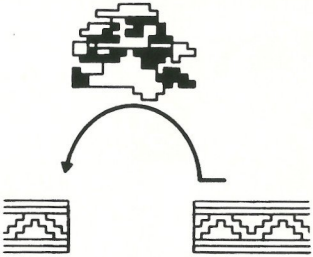
Jack

Hint: Take advantage of jumps

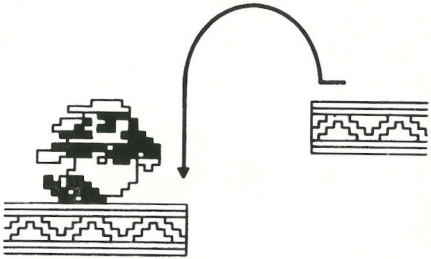
* You can jump to the left, upward or to the right. Push the Control Pad in the direction you want to jump, and at the same time push the jump button.



* Mario cannot jump on or off the ladders.



* Mario can jump the distance of two sections of the steel girders.



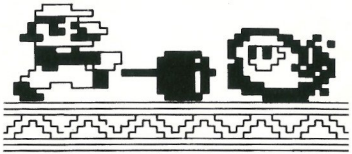
* Jumping down:
  Mario can only survive a jump down the height of two sections of the steel girders — the same as Mario's height.

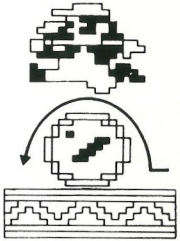
Scoring

- You can gain points by picking up things dropped by Pauline (parasol and purse).

- **Bonus points**
  When you reach Pauline, bonus points will be added to your score.
  Note: If you take too much time, the bonus points will decrease. When they reach zero, time runs out and this means the end of Mario.

- **Invincible hammer**
  If you bonk a barrel or a fireball with the hammer, you gain points.

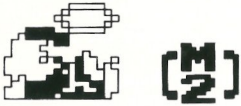




- **Jump**
  You also gain points if you jump over a barrel successfully.

Extra bonus

If your score goes over 20,000, an extra Mario will be added.

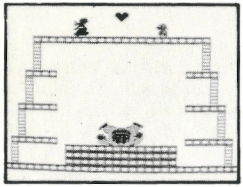


Beware!

The following spell the end of Mario:

- When Mario bumps into a barrel or a fireball,
- When the jack bounces and hits Mario, or
- When Mario falls off the girders.

When all Marios are gone, the game is over.



Loops:

If you succeed in finishing round III and saving Pauline, one loop is completed. Challenge the second loop! As you go on, your enemies increase in number and speed. You can compete with your friends by score or by the number of loops completed!

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Donkey Kong™ du Nintendo® Entertainment System™ .

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Pouvez-vous sauver Pauline des prises de Donkey Kong? Aidez Mario à escalader le chantier de construction dans la course pour secourir sa petite amie Pauline. Evitez les balles de feu et les barils que Donkey Kong lance en bas des rampes et des échelles pour contrecarrer vos efforts.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

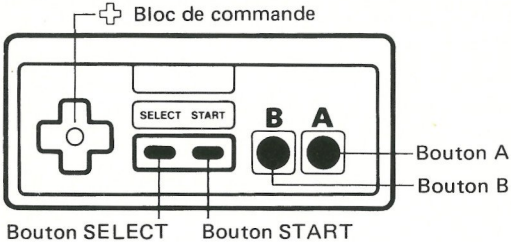
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

© 1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 — Pour jouer seul
Commande 2 — Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

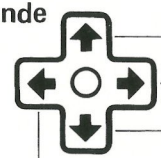


Bouton A
Il saute

Bouton B
Non utilisé

Bloc de commande

Fait avancer Mario



★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Les boutons SELECT et START ne sont fonctionnels qu'à **la commande 1.**

Bouton SELECT

Appuyez sur ce bouton lors de la séquence de montre pour rappeler le menu du jeu.
Appuyez de nouveau sur ce bouton pour faire avancer l'étoile (*) jusqu'au jeu que vous voulez sélectionner.

Partie A pour un joueur – Débutant
Partie B pour un joueur – Expert
Partie A à deux joueurs – Débutants
Partie B à deux joueurs – Experts

Le bouton SELECT ne fonctionnera pas lorsque la partie aura débuté.

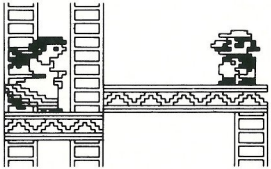
Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.
Pause: Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

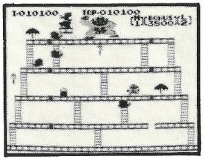
*Le score le plus haut se remettra à 0 si le bouton SELECT (sur le control deck) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.
*Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur.
*Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

3. COMMENT JOUER

Objectif de Mario: Sauver Pauline qui a été enlevée par Donkey Kong.



A la première et deuxième rondes Mario va vers Pauline dans la partie supérieure de l'écran.

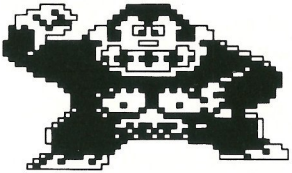


A la troisième ronde, il court sur les poutres d'acier et retire les boulons. S'il réussit à retirer tous les boulons, les poutres s'effondront, Donkey Kong dégringolera la tête première jusqu'au sol et Pauline sera sauvée . . . pour le moment.

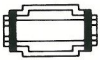
Caractères

Mario

Pauline



Donkey Kong



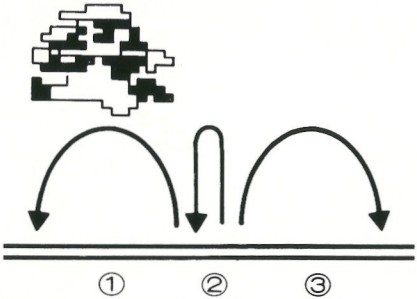
Baril

Balle de feu

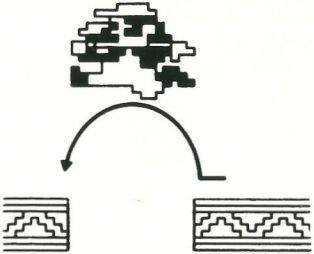
Cric

Conseil: Prenez avantage des sauts.

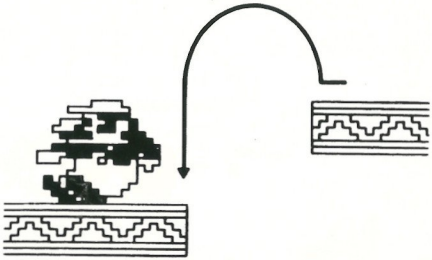
Vous pouvez sauter à gauche, en haut, ou à droite. Appuyez sur le bloc de commande pour choisir la direction désirée et appuyez en même temps sur le bouton de saut.



Mario peut sauter la distance de deux sections de poutres d'acier.

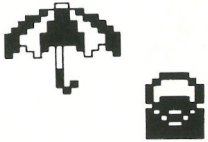


Sauts de descente:



Mario ne peut survivre qu'un saut de descente équivalent à la hauteur de deux sections de poutres d'acier — même hauteur que celle de Mario.

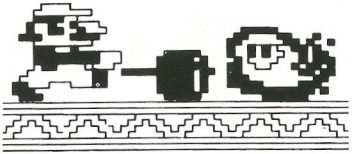
Pointage

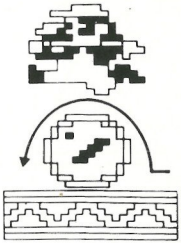


Vous pouvez accumuler des points en ramassant les articles que Pauline échappe (parasol et sac à main).

- **Points-primes**
  Lorsque vous vous rendez jusqu'à Pauline, on ajoutera des points-primes à votre score.
  Remarque. Si vous prenez trop de temps, les points-primes diminueront. Lorsqu'ils parviennent à zero, le temps est écoulé et ceci signifie la fin de Mario.

- **Marteau invincible**
  Si vous frappez un baril ou une balle de feu d'un coup de marteau vous vous méritez des points.

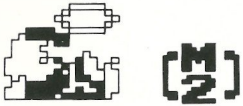




- **Saut**
  Egalement, vous obtenez des points lorsque vous sautez nettement par-dessus un baril.

Prime additionnelle

Lorsque votre score dépasse 20 000 points, vous obtenez un Mario additionnel.

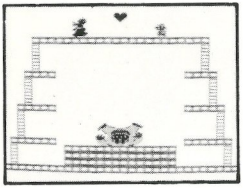


Méfiez-vous!

Ce qui suit est fatal pour Mario:

- Lorsque Mario heurte un baril ou une balle de feu,
- Lorsque le cric rebondit et heurte Mario, ou
- Lorsque Mario tombe d'une poutre

Lorsqu'il ne reste plus de Mario, la partie prend fin.



Tranches

Si vous réussissez à finir la troisième ronde et à sauver Pauline, vous aurez complété une tranche. Abordez la deuxième tranche! A mesure que vous avancez, vos ennemis augmentent en nombre et en vitesse. Vous pouvez faire compétition avec vos amis, soit par le pointage, soit par le nombre de tranches complétées!

MEMO

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON